

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA terpadu mendukung kerangka pengembangan kurikulum IPA berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, lingkungan dan teknologi (Sumarmin et al., 2017). Guru diharapkan dapat belajar sepanjang hayat yang disesuaikan dengan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi. Selain pengetahuan, guru sebaiknya juga pandai dalam memilih model, metode, strategi ataupun media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran konvensional merupakan salah satu model yang masih berlaku dan banyak digunakan oleh guru (Ulvah & Afriansyah, 2016). Pada model pembelajaran konvensional guru dianggap sebagai tokoh utama pada saat penyampaian materi di dalam kelas, akibatnya siswa bersifat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru, dimana penjelasan tersebut dianggap kurang konkret oleh siswa, sehingga materi sulit dimengerti dan akan menimbulkan kurangnya ketertarikan serta rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sihotang (2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran seperti melalui ceramah dan pemberian tugas akan menyebabkan kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar.

Menurut Bernad et al. (2019) guru yang bertindak aktif pada saat proses pembelajaran akan membuat siswa cenderung kurang aktif di dalam kelas. Guru cenderung lebih menguasai kelas sehingga tidak memberi celah bagi siswa untuk

bertanya dan menyampaikan pendapat. Akibatnya siswa menjadi jenuh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah kejenuhan siswa pada saat proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar (Hayati & Harianto, 2017). Penggunaan media yang tepat akan mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar dengan bantuan media akan memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal dibandingkan tanpa bantuan media. Menurut Ananda (2017) media memiliki peranan penting dalam membantu tugas guru, materi yang belum jelas dapat dikonkretkan dengan adanya media sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pembelajaran yang monoton tanpa bantuan penggunaan media akan membuat siswa mudah bosan. Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maru'ao (2020) menyatakan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran inovatif agar pembelajaran tidak membosankan.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator kepada responden sehingga dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan informasi (Kusumawati & Dewi, 2019) Media memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena ketidakjelasan materi yang akan disampaikan dapat diminimalisir dengan adanya media. Media dikemas dalam *science comic*. *Science comic* merupakan cerita bergambar tentang materi Ilmu Pengetahuan Alam yang berisi dialog dan penggambaran tokoh (Maryuningsih et

al., 2015). Pembuatan media *science comic* menggunakan aplikasi *sparkol* dengan memperhatikan desain, penulisan dan lain-lain.

Materi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu “Interaksi Makhluh Hidup Dengan Lingkungan”. Sari & Budiningarti (2019) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi “Interaksi Makhluh Hidup Dengan Lingkungan” masih rendah karena guru hanya menggunakan metode ceramah, dimana guru dianggap sebagai sumber ilmu, akibatnya siswa bersifat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga materi sulit dipahami yang menimbulkan kurangnya rasa ingin tahu siswa. Materi “Interaksi Makhluh Hidup Dengan Lingkungan” berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat diajarkan melalui *science comic* yang telah dibuat oleh Atika Nuriya Hidayati. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Atika (2018) media *science comic* telah dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi Interaksi Makhluh Hidup Dengan Lingkungan, dengan rata-rata kelayakan media 97,5%. Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Barezi, (2019) menyatakan bahwa media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan mewawancarai guru SMP Islam Darut Tauhid Katol Barat menuturkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Apabila hal tersebut tidak diatasi maka indikator dan hasil belajar siswa tidak tercapai sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan media

pembelajaran *science comic* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari hasil proses pembelajaran setelah melalui aktivitas belajar (Sulfemi & Mayasari, 2019). Hasil belajar sebagai tolak ukur kemampuan siswa atau tingkat keberhasilan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Rismawati (2016) hasil belajar merupakan hasil nyata keberhasilan yang diperoleh siswa setelah melakukan tes ataupun ujian dan diwujudkan dalam bentuk angka. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mujawal et al. (2018) menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran dan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan keadaan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *science comics* terhadap hasil belajar siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran konvensional salah satu model yang masih berlaku dan banyak digunakan guru.
2. Siswa bersifat pasif, siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan guru.
3. Hasil belajar siswa yang rendah tanpa menggunakan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penerapan media *science comic* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ?
2. Bagaimana hasil belajar setelah diterapkan media *science comic* materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
3. Bagaimana keterlaksanaan media *science comic* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media *science comic* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh penerapan media *science comic* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
2. Mengetahui hasil belajar setelah diterapkan media *science comic* materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
3. Mengetahui keterlaksanaan media *science comic* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
4. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan media *science comic* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan baru dalam penggunaan media *science comic* .

2. Dapat dijadikan sebagai acuan ddalam upaya memperbaiki kegiatan belajar mengajar.
3. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

F. Batasan penelitian

1. Materi yang akan dipelajari adalah materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII KD 3.7 Kurikulum 13.
2. Hasil belajar yang diukur yaitu ranah kognitif menggunakan indikator C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis).
3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media yang telah dikembangkan oleh Atika (2018) mengenai “Pengembangan *Science Comic* Berbasis Media Auvidi Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan”.

G. Definisi Istilah

1. Science comic merupakan cerita bergambar tentang materi Ilmu Pegetahuan Alam yang berisi dialog dan penggambaran tokoh (Maryuningsih, 2015).
2. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dari hasil proses pembelajaran setelah melalui aktivitas belajar. (Sulfemi, 2019).